



XBOX 360

KINECT



ZUMBA<sup>®</sup>  
kids

DIE ULTIMATIVE  
ZUMBA<sup>®</sup> TANZ-PARTY<sup>™</sup>

BEDIENUNGSANLEITUNG

505  
GAMES<sup>®</sup>

**! WARNUNG** Lesen Sie vor dem Spielen dieses Spiels die wichtigen Sicherheits- und Gesundheitsinformationen in den Handbüchern zur Xbox 360® Konsole und dem Xbox 360 Kinect®-Sensor sowie in den Handbüchern zu verwendetem Zubehör. [www.xbox.com/support](http://www.xbox.com/support).

**Wichtige Gesundheitsinformationen: Photosensitive Anfälle  
(Anfälle durch Lichtempfindlichkeit)**

Bei einer sehr kleinen Anzahl von Personen können bestimmte visuelle Einflüsse (beispielsweise aufflackernde Lichter oder visuelle Muster, wie sie in Videospielen vorkommen) zu photosensitiven Anfällen führen. Diese können auch bei Personen auftreten, in deren Krankheitsgeschichte keine Anzeichen für Epilepsie o. Ä. vorhanden sind, bei denen jedoch ein nicht diagnostizierter medizinischer Sachverhalt vorliegt, der diese so genannten „photosensitiven epileptischen Anfälle“ während der Nutzung von Videospielen hervorrufen kann. Zu den Symptomen gehören Schwindel, Veränderungen der Sehleistung, Zuckungen im Auge oder Gesicht, Zuckungen oder Schüttelbewegungen der Arme und Beine, Orientierungsverlust, Verwirrung oder vorübergehender Bewusstseinsverlust und Bewusstseinsverlust oder Schüttelkrämpfe, die zu Verletzungen durch Hinfallen oder das Stoßen gegen in der Nähe befindliche Gegenstände führen können. **Falls beim Spielen ein derartiges Symptom auftritt, müssen Sie das Spiel sofort abbrechen und ärztliche Hilfe anfordern.** Eltern sollten ihre Kinder beobachten und diese nach den oben genannten Symptomen fragen. Die Wahrscheinlichkeit, dass derartige Anfälle auftreten, ist bei Kindern und Teenagern größer als bei Erwachsenen. Die Gefahr kann durch vergrößerten Abstand zum Bildschirm, Verwenden eines kleineren Bildschirms, Spielen in einem gut beleuchteten Zimmer und Vermeiden des Spielens bei Müdigkeit verringert werden. Wenn Sie oder ein Familienmitglied in der Vergangenheit unter epileptischen oder anderen Anfällen gelitten haben, sollten Sie zunächst ärztlichen Rat einholen, bevor Sie Videospiele nutzen.

## INHALTSVERZEICHNIS

Menüsteuerung .....	2
Vor dem Spiel .....	2
Hauptmenü .....	3
Einen zweiten Spieler anmelden .....	4
Eine eigene Playliste erstellen .....	4
Bildschirmanzeige .....	5
Spannungsstufe .....	6
Mini-Spiele .....	6
Mein Zumba® .....	6
Mitwirkende .....	8
Garantie und Kundenberatung .....	9



## MENÜSTEUERUNG

Sobald dich der Kinect-Sensor identifiziert hat, erscheint ein Hand-Cursor auf dem Bildschirm. Bewege nun deine Hand, um den Cursor über eine Auswahl zu bewegen und diese zu wählen.

**Hinweis:** Warte, bis die Auswahl aufleuchtet und ganz gefüllt ist.



## MENÜNAVIGATION: SPRACHSTEUERUNG

Wenn du das Xbox 360® Kinect-Mikrofon verwendest, kannst du Sprachbefehle geben und so durch alle Menüs navigieren, darunter das Hauptmenü und die Menüs Schnelles Spiel, Mein Zumba® und Familienbereich. Wenn das Mikrofonsymbol oben rechts auf dem Bildschirm erscheint, ist die Kinect-Spracherkennung aktiviert. Im Hauptmenü kannst du beispielsweise mit fester und klarer Stimme „Quick Play“ („Schnelles Spiel“) sagen, um einen bestimmten Song auszuwählen.

**Hinweis:** Die lokalisierten Versionen des Spiels unterstützen die Sprachsteuerung nur in Englisch.

## VOR DEM SPIEL

- Bevor du das Hauptmenü öffnest, musst du angemeldet sein, um den Xbox 360® Kinect™-Sensor benutzen zu können.
- Stelle dich vor den Kinect™-Sensor und lasse die Arme seitlich hängen.
- Sobald dich der Kinect™-Sensor identifiziert hat, bewege die Hand auf dem Bildschirm mit deiner eigenen Hand zur Schaltfläche „**Spiele**“ unten rechts im Bildschirm.
- Als Nächstes erscheint der Bildschirm „**Profil auswählen**“. Bestätige das aktuell ausgewählte Profil oder wähle „**Profil wechseln**“, um ein anderes auszuwählen.
- Wähle vor dem Fortfahren ein Speichergerät aus, falls vorhanden.

## HAUPTMENÜ

Im Hauptmenü hast du die Auswahl zwischen:

### SCHNELLES SPIEL

Wähle ein Einzelprogramm aus und spiele es allein oder mit einem Freund. Im Freestyle-Modus kannst du nach Lust und Laune tanzen und drei bewegungsgesteuerte Mini-Spiele spielen.



### LANGE PARTY

Wähle aus 30 voreingestellten Kursen mit unterschiedlichen Längen aus. Wähle einen **Kurzen Kurs** (ungefähr 20 Minuten), **Mittellangen Kurs** (ungefähr 45 Minuten) und **Langen Kurs** (ungefähr 1 Stunde) oder erstelle dein eigenes Lieblings-Trainingsprogramm mit der Funktion „**Eigene Playliste**“ (siehe Seite 4). Manche Kurse bieten auch eine Kombination aus Freestyle-Songs und Mini-Spielen für noch mehr Spaß.

### MEIN ZUMBA®

Sieh dir an, wie viele **Z-Punkte** du während des Spiels erhalten hast; sammle Bonus-Z-Punkte in den Herausforderungen; sieh dir in „**Belohnungen**“ beispielsweise deine Erfolge und Bonusvideos an und vergleiche deinen Fortschritt mit dem deiner Familienmitglieder im **Familienbereich**.

### OPTIONEN

Hier kannst du **Spieleinstellungen** ändern, Liste der **Mitwirkenden** ansehen und mit dem **Kinect Tuner** die Kameraausrichtung in deinem Spielbereich anpassen.





## EINEN ZWEITEN SPIELER ANMELDEN

Vor dem Start einer Routine erscheint ein zweiter Anmeldebildschirm, falls sich ein weiterer Spieler der Party anschließen möchte. In diesem Bildschirm müssen beide Spieler nebeneinanderstehen und die Arme seitlich hängen lassen. Sobald der Kinect-Sensor den anderen Spieler gefunden hat, sollte der Spieler seine rechte Hand heben, um zu signalisieren, dass er zum Fortfahren bereit ist (Spieler 1 ist violett und Spieler 2 orange). Um den Vorgang mit dem zusätzlichen Spieler abubrechen, hebe deine linke Hand.

## EINE EIGENE PLAYLIST ERSTELLEN

Erstelle bis zu zehn eigene Playlisten mit der Musik deiner Wahl.

- Wähle eine Playliste und wähle dann „Erstellen“.
- Wähle einen Playlistenplatz und wähle dann „Hinzufügen“.
- Wähle aus der Liste der Songs den Song, den du hinzufügen möchtest.
- Füge deiner Playliste bis zu zehn Songs hinzu und wähle „Speichern“, wenn du mit deiner Liste fertig bist.



## BILDSCHIRMANZEIGE



## TRAINER

Tanze die Bewegungen deines Zumba® Kids-Trainers nach wie in einem Zumba® Kids Live-Kurs. Wenn er oder sie sich zur linken Seite des Bildschirms bewegt, bewege dich auch zur linken Seite. Je synchroner du dich zu deinem Trainer bewegst, desto höher ist die Spannungsstufe!

## SPIELERANZEIGE & FEEDBACK

In der Anzeige wird dein Körper angezeigt und sie informiert dich beim Spielen über deine Leistung. Je synchroner deine Bewegungen sind, desto schneller erhältst du Sterne und Z-Punkte. Die Leistungen reichen von „Cool“, über „Süß“ bis „Zumba®“. Wenn viele Bewegungen mit deinem Trainer übereinstimmen, erzielst du einen Zumba® Streak.

## STERNWERTUNG

Beim Tanzen verdienst du Sterne. Je besser die Bewertung in der Spieleranzeige ist, desto schneller erhältst du Sterne. Erreiche mindestens drei von fünf Sternen in Einzelspieler-Songs, um Bonusvideos freizuschalten, die du dir unter Mein Zumba® ansehen kannst.

## TANZVORSCHAU

Das Vorschauenfenster für die Bewegungen erscheint bei jedem Übergang von einer großen Tanzbewegung zur nächsten, sodass du bevorstehende Bewegungen vorhersehen kannst.

## STREAK-ANZEIGE

Erziele „Zumba®!“ in der Spieleranzeige, um die Streak-Anzeige zu füllen. Wenn die Anzeige voll ist, kannst du sehen, wie sich der Hintergrund in eine großartige Tanzparty verwandelt!

## SPANNUNGSSTUFE

Verliere dich in der Musik! Erreiche in der Spielanzeige sechs „Zumba®!“-Wertungen, ohne auch nur eine Bewegung zu verpassen und erlebe zur Belohnung ein zusätzliches Maß an Spannung.

## MINI-SPIELE

Kombiniere drei Mini-Spiele für noch mehr Spaß:

### EINFRIEREN-STAR

Tanze, als ob niemand zusehen würde, bis das Wort „Einfrieren!“ auf dem Bildschirm erscheint. Stehe so still wie möglich, sonst fallen Eiszapfen auf die Pinguine und sie versinken!

### TANZ WIE EIN ...

Tanz wie ein Roboter, Affe oder Popstar. In diesem lustigen und schwungvollen Spiel ist alles möglich.

### DREH AUF

Oh nein! Du hast so gut getanzt, dass der Strom ausgefallen ist! Bring ihn wieder zurück, indem du auf und ab springst. Je schneller du springst, desto mehr Lautsprecher erscheinen und desto lauter wird die Musik.

## MEIN ZUMBA®

### Z-PUNKTE

Steige eine Stufe auf, indem du Routinen und Herausforderungen abschließt und Z-Punkte erhältst. Kannst du die höchste Stufe erreichen?

### HERAUSFORDERUNG

Schließe lustige wöchentliche Herausforderungen ab und erhalte coole Anstecker für deine Sammlung.



## BELOHNUNGEN

Sieh dir die Sticker, Bonusvideos, Stufen und Erfolge an, die du während des Spiels verdient und freigeschaltet hast.

### Sammelalbum

Sieh dir die Sticker und Anstecker an, die du während des Spiels erhalten hast.

### Videos

Sieh dir die neuen Bonusvideos an, die du während des Spiels freigeschaltet hast. Du kannst Videos freischalten, indem du mindestens drei Sterne für einen bestimmten Song erzielst. Wähle die Schaltfläche „Spielen“, um das freigeschaltete Video anzusehen.

### Stufen

Du kannst neue Stufen erreichen, indem du Songs, Kurse und Herausforderungen abschließt und Z-Punkte sammelst. Wenn du eine neue Stufe erreicht hast, erhältst du Fitness-Tipps für deinen gesunden Lifestyle.

### Erfolge

Wenn du Routinen spielst, erhältst du Erfolge für das Erreichen bestimmter Ziele. Die von dir freigeschalteten Erfolge kannst du hier ansehen oder herausfinden, wie du bestimmte Erfolge freischaltest.

## FAMILIENBEREICH

Tanze mit deiner ganzen Familie in Gruppen-Herausforderungen und erhalte Belohnungen für euer gutes Zusammenspiel. Fordere deine Familienmitglieder in großen Tanzpartys heraus und vergleiche eure Spielstatistiken hier.



## Zoë Mode

**Producer**  
Alys Elwick

**Game Director**  
Andy Trowers

**Lead Gameplay Designer**  
Marcus Sheldon

**Designers**  
Derek De Filippo  
Fraser Clark

**Lead Artist**  
Matthew Startin

**Art Team**  
Jason Cunningham  
Matt Wright  
Matthew Gilchrist  
Rob Swinburn

**Lead Programmer**  
Stephen Birch

**Programming Team**  
Chris Jones  
Tony Francis  
Jason Steel  
William O'Sullivan  
Paul Mannering  
Kieran Hall  
Peter Gunter  
Matt West

**Additional Programming Support**  
Charles James

**Lead Audio Engineer**  
Rachel Dey

**Audio Engineer**  
Richard (Wix) Wilkinson

**Lead QA**  
Andy Selby

**QA**  
Aaron Pelaez  
Mike South

**Studio Head**  
Paul Mottram

**Director of Art & Production**  
Ben Hebb

**Technical Director**  
Phil Rutherford

**Design Director**  
Karl Fitzhugh

**Zoe Mode Special Thanks**  
Centroid3D, Shepperton Studios  
Ross Richards  
Joe Ellis  
Goran Dimitrijević  
Jugoslav Stojanov  
Igor Kovačević  
Ivana Jovanić  
Nenad Milosavljević  
Miloš Knežević  
Zoran Muncan  
Jelena Mitrović  
Zach du Toit

**Our Motion Capture Dancers**  
Alexander Henry  
Cara Webb  
Caroline Parsons  
Gemma Coe  
Jo Cooper  
Naomi Di Fabio Mokoena

## Zumba Fitness

**Featured Instructor/Choreographer**  
Gina Grant

**Lead Choreographer**  
Joy Smith

**Choreographers**  
Nick Logrea  
Jaromir Cremers  
Naomi Mokena  
Kass Martin  
Stephanie Masceri  
Keoni Manuel  
Herman Melo  
Lindsey Taylor

**Director of Talent & Choreography/Associate Producer**  
Juliana Sartori

**Chief Innovation Officer**  
Jeffrey Perlman

**Chief Marketing Officer**  
Joan Blackwood

**Brand Manager**  
Victoria Vansevicius

**Associate Creative Director**  
Jorge Vallejo

**Sr. Copywriter**  
Christian Cipriani

**Photographer**  
John Alexander

**Art Director**  
James St. Louis

**Project Manager**  
Rachael Riley

**Zumba Fitness, Chief Executive Officer**  
Alberto Perlman

**Zumba Fitness, Chief Operating Officer**  
Alberto Aghion

**Zumba Fitness, Chief Creative Officer**  
Beto Perez

**Zumba Fitness, Vice President, Consumer Products**  
Adele Harrington

**Special Thanks**  
Johanna Velez  
Jonathan Perlman  
Ericka Arango-Rojas  
Allison Robins  
Zumba Apparel and Accessories Team

## Majesco Entertainment

**Chief Executive Officer**  
Jesse Sutton

**CTO/Head of Product Development**  
Kevin Ray

**Executive Producer**  
Lisa Roth

**Producer**  
Jon Black

**Associate Producers**  
Marc Duniyak  
Bridget Gallogly

**QA Manager**  
Eric Jezercak

**Assistant QA Manager**  
Onix Alicea

**Lead Tester**  
Joe Ronquillo

**Testers**  
Brian Harvey  
Rebecca Norton  
Brian McMillan  
Sean Watts  
James Lee  
Larry Contreras  
Jonathan Young  
Andrew Rosen  
Rodney Fleetwood Jr.  
Joseph Curren  
Jason Somers  
Daniel Taylor  
Martin Sanelli

**Director of Technology**  
Paul Campagna

**IT Manager**  
Kevin Tsakonas

**SVP Marketing**  
Liz Buckley

**Marketing Coordinator**  
Lauren Pica

**Creative Director**  
Leslie Mills DeMarco

**SVP of Publishing**  
Jo Jo Faham

**SVP of Business & Legal Affairs**  
Adam Sultan

**Contract Administrator**  
Anna Salmes

**Director, Business Development**  
Adam Sutton

**EVP of Research & Development**  
Joseph Sutton

**SVP of Sales**  
Anna Chapman

**Music Supervisor**  
Steve Goldman

**Special Thanks**  
Gabrielle Cahill  
Kim Kurdes  
Alexandra Buttermark  
Lana Buckley  
Reverb Communications  
Tangible Media  
Avery DeMarco

## Quest Pictures, Pacifica Cinema Bonus Videos and Live Action

**Produced, Directed, Edited by**  
Katie Boyum  
Jeff Murphy

**Director of Photography**  
Scott Peck

**Producer**  
David Murphy

**Camera Operator**  
Katie Boyum  
Mike Ferris  
Hank Beaumert

**Environment Matte Painter**  
Jason Dunn

**1st Assistant Camera**  
Tony Gutierrez  
Alan Newcomb

**PA**  
Jason Harmon

## Syndrome In Game Graphics

**Creative Director**  
Micah Hancock

**Executive Producer**  
Monica Blackburn

**Post-Production Supervisor**  
Steven Ray Morris

**Senior Production Lead**  
Sarah Federico

**Lead Animators**  
Benjamin Budzak  
Stephen Villari  
Esther Park  
Gyum Heo  
Dustin Walker



*Zoë Mode*

Powered by  
**Wwise**  
audio pipeline solution

Powered by Wwise © 2006 - 2012 Audiokinetic Inc. All rights reserved. Motion capture performed with iPi Mocap.